



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El uso de los videojuegos como recurso didáctico.

Autor/es

ÁLVARO SIERRA ARREA

Director/es

MIGUEL ÁNGEL FANO MARTÍNEZ

Facultad

Escuela de Máster y Doctorado de la Universidad de La Rioja

Titulación

Máster Universitario de Profesorado, especialidad Geografía e Historia

Departamento

CIENCIAS HUMANAS

Curso académico

2018-19



El uso de los videojuegos como recurso didáctico., de ÁLVARO SIERRA
ARREA

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

Trabajo de Fin de Máster

El uso de los videojuegos como recurso didáctico

Autor

Álvaro Sierra

Tutor: Miguel Ángel Fano Martínez

MÁSTER:

Máster en Profesorado, Geografía e Historia (M03A)

Escuela de Máster y Doctorado



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

AÑO ACADÉMICO: 2018/2019

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	1-2
2. INTRODUCCIÓN.....	3-4
3. OBJETIVOS.....	5-6
4. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	7-23
4.1. Definición de un videojuego.....	15
4.2. Historia de los videojuegos.....	16-18
4.3. Tipos de videojuegos.....	18-23
5. PROPUESTA DIDÁCTICA.....	23-36
5.1. Assassin's Creed.....	24-36
6. OTROS EJEMPLOS.....	37-42
6.1. Saga God of War.....	37-38
6.2. Total War Rome II.....	38-40
6.3. Crusader Kings 2.....	40-41
6.4. This War of Mine.....	41-42
7. DISCUSIÓN.....	43-47
8. CONCLUSIÓN.....	47-48
9. BIBLIOGRAFÍA.....	49-51
10. ÍNDICE DE LÁMINAS.....	51-52

1. RESUMEN/ ABSTRACT

Resumen

Los videojuegos llevan conviviendo con nosotros desde 1952, siendo en la actualidad uno de los entretenimientos más importantes en el mundo lo que lleva a preguntarnos si pueden ser una herramienta educativa en la labor de enseñanza-aprendizaje en nuestra labor docente. Cada vez son más numerosos los estudios que apoyan el uso de este instrumento didáctico en el aprendizaje de los alumnos teniendo en cuenta sus posibles beneficios y prejuicios que pueden ocasionar al alumnado. En este TFM nos centraremos en un juego de la saga de AC para nuestra propuesta de innovación educativa, sin olvidarnos de otros videojuegos que tengan una aplicación en las ciencias sociales.

En conclusión, los videojuegos son un recurso didáctico muy interesante porque además de hacer que los alumnos sean una parte activa de la historia que les están contando y mantengamos su atención, pueden divertirse lo que pueda hacer que su motivación crezca.

Palabras claves: videojuegos, herramienta, Historia, recurso educativo.

Abstract

Video games have been coexisting with us since 1952, being today one of the most important entertainments in the world which leads us to ask if they can be an educational tool in the labor of teaching-learning in our teaching. There are increasing numbers of studies supporting the use of this teaching tool in the learning of pupils, taking into account the potential benefits and prejudices that may be caused to pupils. In this TFM we will focus on a game of the AC saga for our educational innovation proposal, not forgetting other video games that have an application in the social sciences.

In conclusion, video games are a very interesting teaching resource because in addition to making students an active part of the story they're telling and keeping their attention, they can have fun so that their motivation can grow.

Keywords: videogames, tool, history, educational resource

2. INTRODUCCIÓN

El Master Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas termina con la elaboración y posterior defensa del Trabajo de Fin de Master (TFM), con el que se pretende demostrar por parte del alumno los conocimientos que se han adquirido en la realización del Máster.

El eje central de este TFM van a ser los videojuegos y su aplicación en el ámbito de las ciencias sociales en la etapa escolar de Educación Secundaria Obligatoria, pero antes de poner en contexto la elección de este tema y porque es adecuado tenemos que hablar de que en la actualidad el mundo de los videojuegos cada vez cobra más interés en la sociedad, si nos adentramos en el mundo del entretenimiento vemos que es una de las industrias que más dinero genera, estando muy por encima de la industria del cine y de la música.¹

Los videojuegos en la sociedad actual promueven críticas y controversias con diferentes noticias perniciosas alrededor de los videojuegos como cuando ocurre una desgracia en cuanto a tiroteos siendo un ejemplo las distintas declaraciones que pueden dar algunos senadores en Estados Unidos, a esto le añadimos que muchos padres lo consideran una privación del tiempo de estudio, pero también tenemos que tener en consideración los diferentes estudios que apoyan el uso de este recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias sociales.

Centrándonos en este tema de cómo se ven los videojuegos dentro de la sociedad vemos que todavía es un hobby, cada vez tiene más peso entre los jóvenes de hoy en día aunque para muchos adultos sigue siendo un hobby de jóvenes que no tiene nada interesante que ofrecer. En mi opinión, este estigma hacia los videojuegos habría que cambiarlo debido a que es un recurso didáctico que puede hacer que el alumnado se interese más por el mundo de las ciencias sociales que es el que vamos a tratar a lo largo de las diferentes páginas de este

¹ BERENGUERAS, J.P., "La industria del videojuego reclama el mismo trato que el cine y la música", *elPeriódico*, 27 de agosto de 2018. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180827/videojuegos-cine-musica-cultura-comparativa-7001883> [consultado: 01/06/2019].

trabajo, demostrando que si bien es cierto que los videojuegos siempre tienen la finalidad del entretenimiento podemos encontrar videojuegos que mezclan elementos ficticios con elementos históricos llevándolos al aula como una herramienta de apoyo.

Las empresas en este sector tratan siempre que los videojuegos que tengan un corte histórico intentan recrear diferentes etapas históricas reales mezclándoles con elementos ficticios, sobre todo las empresas se centran principalmente en la Historia Antigua y la Historia Medieval, pero también encontramos momentos puntuales de la Historia como las Guerras Mundiales y la Guerra Fría.

3. OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es desmontar la idea de que los videojuegos sean solo una mera diversión y una pérdida de tiempo, siendo estos un recurso de apoyo para la enseñanza de las ciencias sociales, concretamente en la asignatura de Historia que es donde más jugo le podemos sacar.

Los objetivos de este trabajo son:

- Exposición correcta del videojuego seleccionando lo más relevante para el tema que vamos a tratar, es decir, una síntesis de los apartados que más nos interesan para apoyar la explicación del tema elegido como puede ser la Segunda Guerra Mundial u otros sucesos históricos, que contengas aspectos históricos, artísticos, geográficos, etc.
- Antes de realizar la puesta en marcha del videojuego en cuestión tienen que ser conscientes los alumnos para qué sirve la utilización del videojuego en concreto y para que ahondamos en este tema.
- Sabiendo que pertenecemos a la rama de la Geografía y de la Historia los alumnos después de la explicación del tema o incluso antes para darle una introducción al tema tienen que ser capaces de identificar a que etapa corresponde el videojuego, así como saber en el espacio geográfico en que se desarrolla.

Con esto se pretende demostrar a lo largo del Trabajo de Fin de Master que los videojuegos son una herramienta con un enorme potencial en la actualidad y pueden ayudar a que los alumnos a comprender mejor la asignatura ayudándolos en las competencias claves y otras habilidades que comprendan otras asignaturas dentro del mismo curso, inclusive tanto dentro como fuera del aula. El uso de esta herramienta, dentro de un mundo tan globalizado y en el que el ser humano esta tan habituado a la tecnología, no debería ser un problema ni un prejuicio dentro del alumnado dado que estos estarán habituados a jugar a videojuegos o al uso de la tecnología. Dentro del mundo de los videojuegos, tenemos que tener en cuenta el uso de una herramienta de desarrollo que son los *mods*, los cuales pueden transformar el juego por completo, es decir, son una extensión del software que modifica un videojuego original de forma parcial o completa añadiéndole sucesos históricos, personajes, ambientes, etc.

Estos *mods* se descargan fácilmente a través de la plataforma de Steam en el ordenador o a través de otras plataformas como es el *Nexusmod*, siendo la inmensa mayoría de estos mods gratuitos y desarrollados por personas que son aficionados a los videojuegos.

También tenemos que señalar a lo largo del TFM, los puntos negativos que hemos encontrado en la utilización de esta herramienta como apoyo educativo, ya que tenemos que referenciarlos junto a los puntos positivos que nos permite el empleo de esta herramienta tanto para el alumno como para el profesor.

En cuanto a la metodología que hemos utilizado en el Trabajo de Fin de Master:

1. Búsqueda y revisión de las fuentes bibliográficas sobre el tema tratado a través de la prensa y diferentes estudios.
2. Jugar a los videojuegos que aparecen en el trabajo para saber cómo pueden relacionarse con la enseñanza de la Historia.
3. Por último la última fase consistirá en la elaboración del trabajo analizándose las dos fases anteriores y sus resultados.

4. MARCO TEÓRICO Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Este tema concretamente no cuenta con una extensísima bibliografía como pueden ser la de otros temas de innovación educativa, esto se puede deber a que hasta hace escasos años los videojuegos no contaban con elementos históricos que pudiésemos aprovechar para la enseñanza de las ciencias sociales a causa de que no había la figura del historiador para poder encontrar elementos reales en un contexto histórico, o por el caso contrario también podemos pensar que no lo veíamos como un recurso didáctico como el cine y la literatura.

También podemos ver que los videojuegos son una herramienta utilizable en los institutos debido a que cada vez contienen más elementos históricos. Aunque, para juzgar algunos elementos tenemos que tener en consideración la propia experiencia del autor para discernir la viabilidad de estos elementos en el aula. En concreto en este Trabajo de Fin de Master nos vamos a centrar en un juego de la saga de Assassin's Creed en la enseñanza de las ciencias sociales.

Lo primero que tenemos que tener en cuenta es los beneficios y los prejuicios que pueden ocasionar la aplicación de los videojuegos dentro del aula, encontramos que hay una bibliografía más extensa, aunque no tenemos en la mayoría de bibliografía unos patrones claros que nos ejemplifiquen algunos beneficios o prejuicios de los videojuegos.

Entre los autores que podemos destacar en este apartado es a Félix Etxebarria Balerdi que en un artículo suya trata esta cuestión, dándonos unas claves en cuanto a este panorama que se nos abre, siendo un resumen de su artículo lo que aparece en el encabezamiento y que reproduciremos ahora a modo de opinión suya.

“Con el tema de los videojuegos, existe una gran preocupación entre los educadores, investigadores, psicólogos, sociólogos, padres y otros profesionales respecto de una posible influencia nociva en el desarrollo de los niños y adolescentes. Tras analizar más de 260 trabajos relacionados con el tema, se concluye que los

videojuegos tienen no sólo efectos negativos, como el desarrollo de comportamientos violentos, agresivos y sexistas, sino también otros relacionados con la sociabilidad y el aprendizaje de diversas habilidades. En resumen, el mercado del videojuego plantea problemas en el terreno educativo, pero sus posibilidades educativas y reeducadoras son dignas de tener en cuenta.”²

Este artículo nos menciona que los videojuegos tienen una experiencia nociva para los jugadores, esto lo podemos relacionar con ciertos estudios psicológicos de la APA (American Psychological Association), donde encontramos investigaciones que demuestran una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior siendo un ejemplo los estudios de Anderson y Gentile, 2014; Krahe, 2014.

Estos autores emprenderían un análisis del impacto de los videojuegos en seis categorías de respuesta agresiva como son: la cognición, el afecto, la excitación, la empatía o sensibilización hacia la violencia, el comportamiento agresivo excesivo y el comportamiento social.

Este análisis examino los efectos de más de 130 informes que tenían una muestra de 130000 participantes, poniendo sobre la mesa la conexión que hay entre la violencia en los videojuegos con los comportamientos agresivos, así como una nula empatía que sentían por las personas que habían sufrido violencia (Anna T. Prescott, et al. 2018).

Aunque estos estudios de Anderson et al. han sido aclamados por numerosos investigadores debido a que parece ser que existe una conexión entre la violencia en los videojuegos y los comportamientos agresivos sigue existiendo una minoría de investigadores que niegan esto como son los artículos de Ferguson (Elson M, et al. 2007, 2009, 2010).

En estos artículos Ferguson ha criticado cuatro aspectos de las investigaciones llevadas a cabo por Anderson:

² EXTEBERRIA BALERDI, F., “Videojuegos y educación”, en AGUADED, I. (edit.), *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, n.º 10, 1998, págs. 171-180

- Muchos estudios que apoyan este vínculo utilizan medidas de agresión no serias como por ejemplo palabras que están conectadas con la agresión.

- Muchos estudios no incluyen covariables importantes como los controles estadísticos, y por tanto, estos efectos observados pueden ser una consecuencia falsa de una relación con una tercera variable.

- Existe un sesgo para publicar artículos que apoyan la violencia en los videojuegos.

- Incluso si se acepta que existe esta conexión de violencia en los videojuegos con los comportamientos agresivos, esta conexión sería muy débil para decidir que los comportamientos agresivos son culpa de la violencia existente en el mundo virtual de los videojuegos.

Pese a estas críticas por parte de Ferguson, Anderson y sus colaboradores han refutado sus teorías, aunque este ha seguido investigando y presentando diferentes estudios, en los cuales sigue mostrando que no hay una conexión entre la violencia que se produce en los videojuegos con los comportamientos agresivos que puede tener una persona, atribuyendo estas conductas a medidas de agresión “grave” (agresiones físicas) e incluye covariables de control apropiadas (Anna T. Prescott, et al. 2018).

Centrándonos en este apartado de una existencia coetánea de la violencia en los videojuegos, Etxebarria Balerdi analiza los diferentes juegos que aparecen en la revista Super Consolas 2, existiendo un porcentaje elevado que contienen una violencia explícita lo que puede afectar a los jugadores.

NOMBRE DEL VIDEOJUEGO	CARACTERÍSTICAS VIOLENTAS
DRAGON'S LAIR DIEHARD	«O hacías lo que el juego esperaba que hicieras o morías». «En el apartado de armamento podrás utilizar fusiles de asalto Uzi, explosivos C-4 o cohetes».
SUPER WWF WRESTLE MANIA	«Es un juego de lucha libre en el que tendremos que hacer todo tipo de llaves: presas de cuello, abrazos mortales, espaldarazos, etc.».
NINJA GAIDEN	«Luchando contra exóticos guerreros...y todo bajo el emblema de las artes marciales».
XENON 2	«Miles de enemigos y armas especiales».
SPEEDBALL 2	«Un deporte violento que se juega sobre una pista deslizante y en el que está permitido casi todo».
MANIAC MANSION	«El objetivo es conducir a un grupo de adolescentes para rescatar a Sandy (una preciosa jovencita) de las manos de un psicópata».
SHADOW OF THE BEAST II	«Debes luchar para conseguir rescatar a tu hermana, que sigue presa de quienes fueron sus verdugos».
MASTER OF DARKNESS	«Colección particular de armas que utilizará sin piedad contra las fuerzas del mal».
GODZILLA, MONSTER OF MONSTERS	«Ocho niveles de batalla para derrotar al ejército de monstruos enviados por el Planeta X».
ROBOCOP 3	«Puede utilizar diferentes tipos de armamento en su lucha contra el crimen: pistolas, láser, lanza llamas y un espectacular lanzamisiles».
PREDATOR 2	«Predator era un arma de precisión diseñada para matar».
ALIEN SYNDROME	«Ya sabes, el tiempo apremia y debes rescatar a tus compañeros de las garras de los extraterrestres».
EVAN DER HOLYFIELD'S BOXING	«El objetivo es llegar a ser el campeón del mundo y para ello se debe pelear muy duro».
THUNDERFORCE IV	«En fin, prepara el gatillo».

Lámina 1: Ejemplos de Videojuegos violentos según Félix Exteberria Balerdi

En la actualidad podemos plantear una crítica sobre el porcentaje de varones y mujeres que juegan a los videojuegos como han puesto algunos autores, siendo un porcentaje mayor de varones a lo largo de la historia no hay una minoría de mujeres como el imaginario colectivo da a entender.

Esto se debe gracias a los datos del año 2018 que nos proporciona la Asociación Española del Videojuego (AEVI) en España, nos topamos con que un 41% de mujeres y un 59% de varones juegan a videojuegos a través de diversos dispositivos. Si es cierto que los datos muestran una cierta disparidad en cuanto al género del jugador, pero el género femenino cada vez es mayor en el mundo de los videojuegos.³

En cuanto los diferentes estudios que se llevaban a cabo sobre la conveniencia de usar los videojuegos como recurso didáctico encontramos diferentes autores que pasaremos a nombrar a continuación.

José María Cuenca López es uno de los autores más prolíficos sobre este tema relacionando la asignatura de Historia con el tema que tratamos a lo largo

³ AEVI, *La Industria del videojuego en España: Anuario del Videojuego 2018*, Madrid, AEVI, 2019.

de este TFM en diferentes artículos como “*El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales*”⁴, “*Historia y videojuegos: una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO*”⁵, siendo estos algunos de sus artículos más interesantes que podemos encontrar para el mundo de los videojuegos.

Cuenca Lopez trata a los videojuegos como una especie de laboratorio en el que los estudiantes a través de este medio les facilitamos la comprensión de conceptos, procedimientos y actitudes de forma motivadora y práctica.

Es decir, los videojuegos tienen un componente lúdico, pero a la vez podemos mezclar este entretenimiento con un proceso de enseñanza-aprendizaje o por el contrario podemos asentar más las bases de este proceso de enseñanza-aprendizaje, atrayendo así su motivación y su atención.⁶

En el trabajo de la presencia del patrimonio que José María Cuenca realiza junto a Rocío Jiménez Palacios vemos que analiza el patrimonio que encontramos en los diferentes géneros de los videojuegos basándose en juegos que tengan un componente histórico, los cuales tratáramos más adelante siendo un apartado específico de este trabajo, siendo la definición que dan los autores a la definición de patrimonio en este tema es el conjunto de elementos materiales e inmateriales que contienen información del pasado y una evolución de su entorno, y además, es representativo e identificativo de un grupo. Refiriéndonos a este patrimonio desde diferentes vertientes como son el natural, etnológico, científico-tecnológico, histórico, artístico, urbano e inmaterial.⁷

Es decir, a través del patrimonio podremos hacer unidades didácticas que al alumno le motiven al autoconocimiento, esto lo podemos resumir a través de un

⁴ JIMENEZ, R. y CUENCA LÓPEZ, J.M. “El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales”, *Clío: History and History Teaching*, nº 41, 2015.

⁵ CUENCA LÓPEZ, J.M., MARTÍN CACERES, M.J., ESTEPA GIMÉNEZ, J., “Historia y videojuegos una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO”, *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Nº 69, 2011, págs. 64-73

⁶ JIMÉNEZ PALACIOS, R., CUENCA LÓPEZ, J. M., “La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial”, en MARTÍNEZ MEDINA, R., GARCÍA-MORÍS, R., GARCÍA RUIZ, C. R. (coords.), *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos preguntas y líneas de investigación*, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2017, pág. 422-431.

⁷ JIMÉNEZ PALACIOS, R., CUENCA LÓPEZ, J. M., “La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial”, en MARTÍNEZ MEDINA, R., GARCÍA-MORÍS, R., GARCÍA RUIZ, C. R. (coords.), *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos preguntas y líneas de investigación*, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2017, pág. 422-431.

gráfico (Ibáñez, et al. 2015) en el que podemos resumir la utilización del patrimonio para la enseñanza y aprendizaje en el aula.⁸

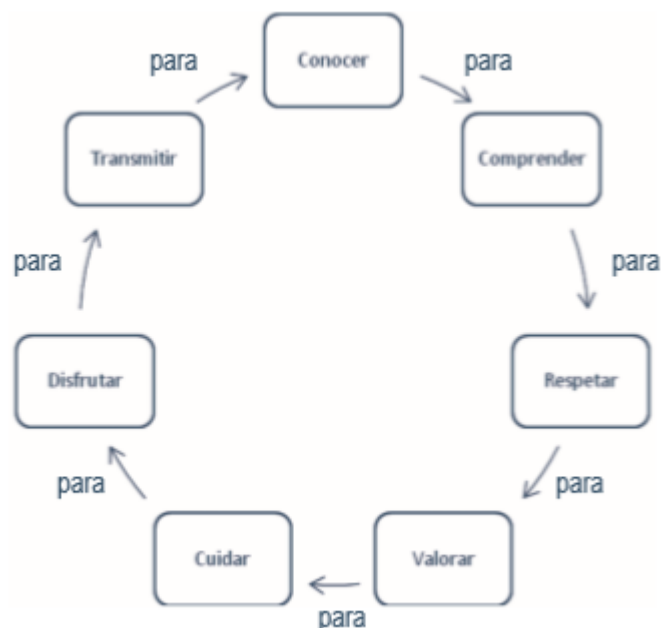


Lámina 2: secuencia significativa de procedimientos.

Otro autor que podemos nombrar dentro del tema de la enseñanza de los videojuegos es Juan Francisco Jiménez Alcázar que profundiza en los videojuegos relacionados con el tema de la Edad Media, analizando algunos videojuegos que engloban este periodo y como han podido incidir en la comprensión de la historia por parte de los jugadores, ya que es una época que llama especialmente su atención por los diversos elementos y las distintas guerras y ejércitos que componen este momento.

Siendo un escenario que crea muchas ganancias, además de tener algunos elementos que son históricamente correctos. Algunos ejemplos de artículos y libros publicados por este autor y que son muy interesantes son “*Cruzadas*,

⁸ JIMÉNEZ PALACIOS, R., CUENCA LÓPEZ, J. M., “La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial”, en MARTÍNEZ MEDINA, R., GARCÍA-MORÍS, R., GARCÍA RUIZ, C. R. (coords.), *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos preguntas y líneas de investigación*, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2017, pág. 422-431.

cruzados y videojuegos”⁹, “*De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y Videojuegos*”¹⁰.

En conclusión me gustaria añadir que los videojuegos que vamos a ir viendo a lo largo de este trabajo son un recurso didáctico que puede fomentar el aprendizaje de los alumnos de forma lúdica, pero esto a su vez también conlleva algunas características negativas como el mal uso que le demos a los videojuegos para que los alumnos en vez de que aprendan, les absorban su tiempo de estudio o pueda llegar a ser una adicción, la cual esta reciente confirmada por la OMS.¹¹

Otro problema que podamos tener es que el alumno en vez de estudiar el temario y apoyarse en el videojuego como una herramienta de apoyo para su aprendizaje, lo utilice como elemento principal de su aprendizaje olvidándose de los demás componentes.

Por lo que tendríamos que considerar estos problemas si se da el caso y poner los métodos adecuados para que no vuelva a ocurrir, a esto tambien le tenemos que sumar artículos periodísticos que pueden estar a favor o en contra de la utilización de los videojuegos como una herramienta de educación debido a que creen que puede ser una pérdida de tiempo.¹²

El uso de los videojuegos dentro del aula nos permite extraer diferentes conceptos que son susceptibles de estudio dentro de las ciencias sociales como la Geografía, la Historia, Historia del arte y economía. Esto lo podemos lograr debido a que el alumno a parte de la motivación que pueda tener por jugar al videojuego aprendiendo en las distintas ramas de las ciencias sociales, también existe una inmersión dentro de este apoyo en esta herramienta lo que puede

⁹ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., *Cruzadas, cruzados y videojuegos*, Anales de la Universidad de Alicante: Historia medieval, Nº 17, 2011 (Ejemplar dedicado a: Guerra Santa Peninsular / coord. por Carlos de Ayala Martínez, Jose Vicente Cabezuelo Pliego), págs. 363-407

¹⁰ JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y Videojuegos*, Compobell, Murcia 2016

¹¹ El tiempo/GDA, “¿Por qué la adicción a los videojuegos es una enfermedad mental?”, *Vida Actual, El País*, 19 de junio de 2018, <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/adiccion-videojuegos-enfermedad-mental.html> [consultado: 03/06/2019].

¹² RODRÍGUEZ, G. M., “¿A favor o en contra de los videojuegos?”, *ABC educación*, 3 de junio de 2016, https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html [consultado: 03/06/2019].

influir en el alumnado al sentirse una parte importante de la historia que está viviendo.

En cuanto a la recomendación de los videojuegos como recurso didáctico los portavoces de la Asociación Española de Videojuegos elaboran textos a favor de los videojuegos debido a que estos pueden ayudarnos en la mejora de las habilidades cognitivas de los menores, pues desarrollan su visión creativa y su capacidad intelectual y de análisis. Asimismo, señalan que les motivan a superar retos, propiciando un claro aumento de la motivación y de compromiso. Pero no son los únicos motivos por los que consideran que un videojuego es positivo para niños y adolescentes:

- *El uso frecuente de los mismos enriquece la capacidad de lógica, de deducción y el razonamiento, aumenta su orientación espacial y, además, se observan mejores resultados en matemáticas de los adolescentes que los utilizan.*
- *Se puede aprovechar su parte educativa y su parte lúdica para estimular a los niños, por lo que son herramientas óptimas por su inmersión en cualquier tipo de actividad.*
- *Son útiles de cara a acelerar y mejorar el proceso de adquisición de contenidos. Potencian la agilidad mental, la toma de decisiones y la capacidad para resolver conflictos.*
- *Además, permiten comparar diferentes estrategias y consecuencias de las decisiones tomadas. Ayudan a incrementar los reflejos, la coordinación y la confianza.¹³*

Antes de empezar con la propuesta didáctica que vamos a desarrollar que va a ser de la saga anteriormente nombrada, veremos al definición de videojuegos y un resumen de la historia de los videojuegos para poder ver desde donde nos ha llevado los primeros videojuegos que solo trataban de divertirnos sin que tengan un mayor trasfondo histórico o que tengamos un patrimonio en el que poder ver reflejado la historia y que nos sirva de apoyo para la enseñanza-

¹³ RODRÍGUEZ, G. M., “¿A favor o en contra de los videojuegos?”, *ABC educación*, 3 de junio de 2016, https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html [consultado: 03/06/2019].

aprendizaje de las ciencias sociales y los diferentes tipos de videojuegos que nos podemos encontrar en la actualidad.

4.1. *Definición de un videojuego*

Lo primero antes de empezar a hacer una síntesis de la historia de los videojuegos en este TFM tenemos que definir qué es exactamente un videojuego. Según la Real Academia Española (RAE) un videojuego como primera acepción es un *juego electrónico que se visualiza en una pantalla*, mientras que en la segunda acepción nos encontramos con que un videojuego es un *dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico*. Esta segunda acepción de la RAE podemos decir que está un poco desfasada debido a la evolución que ha tenido la industria del entretenimiento que contaremos a lo largo de este apartado pero dando un pequeño adelanto, podemos decir que con la inclusión de la tecnología de la realidad virtual y la realidad aumentada no se simula jugar a un videojuego sino que tú eres el propio personaje, es decir, estas simulando ser un caballero, un mago, etc. dentro del mundo. Si nos vamos a la tan manida Wikipedia vemos que la definición de videojuego es *un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como plataforma, puede ser un ordenador, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo*. Esta acepción podemos considerarla que es más acertada aunque dista lejos de ser una acepción completa debido al uso de las nuevas tecnologías.

Después de ver algunas de las acepciones que tenemos de los videojuegos aunque no son completas del todo debido a la constante evolución del mundo de la tecnología podemos comenzar con una breve síntesis de la historia de los videojuegos para que podamos concretar un poco más la utilización de esta herramienta de apoyo.

4.2. Historia de los videojuegos

El inicio de los videojuegos es muy complicado de definir debido a que no tenemos una clara referencia de cuál es el primer videojuego, debido también a la problemática de las diferentes acepciones que se le han ido dando, pero podemos decir que el primer videojuego es *Nought and Cross*, que también es conocido como OXO, el cual es desarrollado en 1952 por Alexander S. Douglas, es una versión computerizada del tres en raya que permitía jugar a un ser humano contra la máquina. En 1958 nacería *Tennis for Two* de William Higginbotham que es un simulador de tenis de mesa, mientras que Steve Russell en 1962 crearía un juego para ordenador que se llamaría *Space War*, estos dos juegos serían para dos jugadores y solo tendrían cierto reconocimiento dentro del mundo universitario.

Hay que esperar hasta el año 1966 cuando Ralph Baer empieza a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico, este proyecto evolucionaría hasta convertirse en la *Magnavox Odyssey*, siendo este el primer sistema doméstico de videojuegos lanzado en 1972 que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados. Un hito importante en este inicio de los videojuegos es la comercialización en 1971 en Estados Unidos de *Computer Space*, una versión de *Space war*.

La ascensión de los videojuegos llegaría con la máquina recreativa *Pong* que se utilizaría en ámbitos públicos como bares, salones recreativos, etc. y pertenecería a la empresa Atari. A partir de este momento vemos como hay una pequeña revolución en la industria de los videojuegos con la presentación de *Space Invaders* en 1972, siendo esta su piedra angular durante esta etapa, ya que gracias a esto se implementaron los microprocesadores y los chips de memoria. Es en este momento cuando aparecen juegos como *Asteroids* y la videoconsola doméstica *Atari 2600*.

En esta etapa aparecerían diversas videoconsolas domésticas como la *Atari 5200*, *Odyssey 2* de Phillips, etc. mientras que en las máquinas recreativas reinaba Capcom con *Pacman*, Namco con *Pole Position*, etc.

Como vemos estamos en una época dorada del videojuego alcanzando grandes cotas, pero como todas las industrias siempre hay una crisis y en este caso llegó en 1983 afectando sobre todo a Estados Unidos y Canadá, esta crisis no acabaría hasta 1985. Mientras que en el resto del mundo vemos una concentración dentro del mundo de los videojuegos, mientras que Japón apostaba por la *Famicom* de Nintendo, que en Occidente será conocida como *Nintendo Entertainment System (NES)*, mientras que Europa apostaba por otras consolas de sobremesa. A la salida de esta particular crisis que sufrió Norteamérica apuesta por lo que estaban haciendo los japoneses adoptando como consola principal la NES, en este periodo vemos que también aparecen otras consolas de sobremesa como la *Master System* de Sega, 7200 de Atari.

A principios de los 90 vemos como hay un salto cualitativo dentro de las consolas con la llamada generación de los 16 bits entre las que se encontraban las consolas de Súper Famicom, conocida en occidente como SNES de Nintendo, la Mega Drive de Sega, etc. junto a estas consolas de sobremesa llegaría la Neo Geo que emulaba las características de las máquinas recreativas, pero que sería demasiado cara para la llegada a los hogares. En este momento también tenemos que algunas empresas de videojuegos empezarían a crear modelados en 3D, 2.5D y 4D, siendo el último logro de las consolas de 16 bits la tecnología de 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como *Donkey Kong* y *Killer Instinct* y también surge el primer juego poligonal en la Mega Drive, máximo rival de la SNES, lo que es conocido dentro del mundo de los videojuegos como la guerra de consolas, marcando un antes y un después en los juegos 3D en consolas.

Estos videojuegos en 3D cada vez ocuparon una mayor importancia dentro del mundo debido a la aparición de las consolas de 32 bits en las que vemos que aparecen nuevos competidores y desaparecen viejos conocidos de los jugadores con la entrada de *Playstation* de Sony, *Sega Saturn* que no tuvo muy buenas ventas fuera del territorio nipón y la generación de los 64 bits con *Nintendo 64* y *Atari Jaguar*.

Por su parte las recreativas comenzarían un claro retroceso debido a que ahora la población tenía acceso a consolas mucho más potentes que estaban en los hogares, las cuales eran de menor tamaño, apostando los fabricantes de las

recreativas por hardware específico que difícilmente podían copiar las consolas de sobremesa, siendo un ejemplo las pistas de baile de *Dance Dance Revolution*.

Por otra parte también tenemos las consolas portátiles donde Nintendo claramente ha sido el rey en este apartado, sin que nadie le pueda toser desde la salida de su primera consola portátil que es *Game Boy* lanzada en 1989, continuando con sus diversas sucesoras hasta la llegada actual de la consola *Switch*.

En la actualidad en el mercado de las consolas de sobremesa, portátiles y ordenadores vemos que ha habido una gran evolución debido a los nuevos componentes que van apareciendo en el mercado de los videojuegos. En la actualidad el mercado de los videojuegos está ocupado por las consolas de sobremesa de PS4 de Sony, Xbox One de Microsoft que fueron lanzadas en 2014 y que acumulan más de 50 millones de ventas cada una y Nintendo Switch que fue lanzada en 2017 acumulando más de diez millones de ventas, y por otro lado tenemos el pc con diversas plataformas de juego como Steam, Origin, etc. estas consolas y el pc son capaces de rivalizar en gráficos con las grandes producciones que se realizan en Hollywood lo que nos indica unos grandes estándares de realismo.

El futuro de los videojuegos puede ser que sea a través de la realidad virtual como se está llevando a cabo ahora en algunos videojuegos o en la realidad aumentada, por lo que el futuro solo queda esperar y ver hacia dónde vamos para continuar esta larga historia y tradición de los videojuegos con compañías tan longevas como Nintendo, Sony, etc. y otras empresas como Amazon, Google con su nueva plataforma por streaming como es Stadia se van introduciendo en un mercado que deja grandes beneficios a las desarrolladoras.

4.3. Tipos de videojuegos

El género de los videojuegos define designa una serie de características, o en su defecto finalidad que tienen en común un grupo de videojuegos. Tal como

señala Perez Latorre¹⁴ (2011), el género de los videojuegos se puede clasificar según tres aspectos o elementos.

En función de la dialéctica asimilación contra acomodación: destacan tres tipos de videojuegos:

- Juego simbólico: son los juegos imaginativos destinados a personas de hasta la edad de siete años
- Juegos de acomodación: son los juegos centrados en la adaptación del jugador a un entorno externo y pueden ser infantiles o adultos.
- Juego competitivo: estamos ante una mezcla de la dialéctica de asimilación y acomodación, estos juegos tiene una estructura y una historia cerrada o por el contrario pueden dotar al jugador de total libertad como pueden ser los juegos de mundo abierto. La mayoría de los juegos a los que se juega actualmente pertenecen a esta categoría.

En función de la estructura del juego: tenemos que destacar dos estructuras en los videojuegos como son una estructura rígida o una estructura flexible.

- Juegos con una estructura rígida: en estos juegos las reglas cobran una gran importancia limitando al jugador en la toma de decisiones
- Juegos con una estructura flexible: en esto juegos se permite cierto componente estratégico o tomar decisiones uqe afectan al desarrollo del juego como pueden ser las aventuras graficas

En función de la finalidad del jugador implicado: se refiere al papel que el jugador desempeña en el juego, detectándose en tres categorías: competitividad, desarrollo de la experiencia narrativa, comprensión del funcionamiento del sistema gracias a la experimentación. Estas categorías no tienen por qué estar enfrentadas entre sí, ya que no son incompatibles.

¹⁴ PÉREZ LATORRE O, "Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas", *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, vol 28, nº1, 2011, pp. 136-142.

- De acción: existe en estos juegos un papel fundamental de la competitividad y tienen una estructura generalmente rígida. Así mismo se puede dividir esta categoría en juegos de conducción, shooter (disparos), de lucha y abstractos.
- De estrategia: son juegos de acción que están orientados a un reto competitivo pero tiene una estructura más flexible, destacando los juegos de estrategia por turnos, de tiempo real y las simulaciones de manager deportivo.
- De aventura: son los juegos que tiene una trama narrativa y cuentan con una estructura de juego rígida y prácticamente están guiados.
- De rol: orientado a la construcción de una trama narrativa con una estructura de juego flexible, dotando al jugador de una gran libertad y toma de decisiones normalmente en un mundo abierto. Destacando los juegos de rol con campaña de aventura, de rol/acción, de rol en línea multijugador.
- Simuladores: orientado al entendimiento del funcionamiento de un sistema a través de la experimentación o el ensayo-error con una estructura rígida. Principalmente podemos encontrar simuladores de máquinas.
- Simulación: son similares a los simuladores, pero en este caso este tipo de juegos cuenta con una estructura de juego flexible. El tipo más trascendente de estas simulaciones son las sociales, en los que al jugador se le pone al frente de uno varios avatares o personajes.

El siguiente grafico que vamos a ver es de Feliz Etxebarria Balerdi y nos dalos diferentes tipos de videojuegos, sus características y las diferentes modalidades que podemos encontrar dentro de un mismo tipo de juego.

TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS	MODALIDADES
ARCADE	Ritmo rápido de juego Tiempo de reacción mínimo Atención focalizada Componente estratégico secundario	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
SIMULADORES	Baja influencia del tiempo de reacción Estrategias complejas y cambiantes Conocimientos específicos	Instrumentales Situacionales Deportivos
ESTRATEGIA	Se adopta una identidad específica Solo se conoce el objetivo final del juego Desarrollo mediante órdenes y objetos	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
JUEGOS DE MESA	Cartas, ajedrez, etc. Pin pon, petacos, etc.	Trivial Pursuit
OTROS JUEGOS

Lámina 3: Características y modalidades de los distintos tipos de videojuegos según Félix Etxeberria Balerdi

Este gráfico viene a añadir lo comentado por Perez Latorre, pero adolece de los problemas que presenta Perez Latorre por la evolución y la combinación de distintos géneros.

A esta diferencia que tenemos dentro de los videojuegos según su género también podemos distinguir los videojuegos según su utilización en el sistema educativo y como forma de aprendizaje. Los videojuegos que están realizados para el fin educativo son los llamados serious games. Siendo algunos ejemplos los que vamos a nombrar ahora:

- Los videojuegos para aprender como es el *Music Hero, emprende tu reto*: videojuego on-line de simulación estratégica desarrollado por la Consejería de Innova con, Ciencia y Empresa, a través de la Fundación Red Andalucía Emprende, es una herramienta educativa para fomentar las habilidades emprendedoras de la juventud andaluza.
- Los videojuegos para la salud como *Re-Mission*: videojuego de acción, tipo shooter, desarrollado por el HopeLab para chicos y chicas adolescente con cáncer y que cumple una función complementaria a las terapias ayudándoles a luchar contra su enfermedad.

- Videojuegos como entrenamiento profesional como los que utiliza el ejército, la formación de pilotos de vuelo, etc.
- Videojuegos para fomentar valores como es *Food-Force* que es un videojuego creado por las Naciones Unidas y sirve para sensibilizar sobre el problema del hambre en el mundo.¹⁵

A continuación veremos una lista de los juegos más vendidos del año 2018 en España acotándolos a los que podemos utilizar como herramienta en las ciencias sociales, siendo estos datos extraídos de la Asociación Española del Videojuego y comprobaremos cuales son posibles utilizar para la enseñanza de las Ciencias Sociales.¹⁶

1. God of War.
2. Call of Duty: WWII.
3. Assassin's Creed Odyssey.
4. Assassin's Creed Origins.

God Of War que es un juego cuyo protagonista es Kratos podemos enmarcarlo para enseñar en las ciencias sociales los distintos tipos de dioses que existen en la mitología nórdica, aunque si nos vamos a juegos anteriores de la misma serie vemos que se apoya en la mitología griega.

El siguiente juego que aparece pertenece al subgénero de los shooter está enfocado en la Segunda Guerra Mundial. En este juego podemos apreciar el diferente armamento que aparecen la Segunda Guerra Mundial aparte de ver algunas recreaciones de las batallas que se dan en este conflicto histórico.

Los siguientes juegos pertenecen a la saga Assassin's Creed, de la cual haremos el proyecto de innovación educativa.

¹⁵ Gil Juárez y Vida Mombiola (2007), 92-96.

¹⁶ <http://www.aevi.org.es/los-videojuegos-mas-vendidos-2018/> [consultado: 05/06/2019].

Algunos ejemplos de la utilización de videojuegos dentro del aula y que pueden marcarnos el camino a seguir para los docentes son los diferentes proyectos educativos en los que están integrados los videojuegos.

Entre los dos proyectos educativos que más destacan y que utilizan este nuevo recurso didáctico de las TIC esta el *CivilizationEDU*, siendo una modificación del juego base *Civilization V* creado por Sid Meier, para su uso en las clases de Historia en Estados Unidos.¹⁷

Este videojuego concretamente plantea el desarrollo de unas civilizaciones reales con algunos personajes históricos relevantes. Incluyendo cuestiones de investigación-tecnológica, influencia de la religión, diplomacia, militar y económica. Este juego nos puede permitir conocer más profundamente diferentes personajes históricos y ver el crecimiento de una sociedad desde la Prehistoria hasta la sociedad actual.

Otras propuesta que se está llevando a cabo es la utilización del fenómeno MinecraftEDU. Esta modificación de Minecraft fue creada en 2011, por dos profesores y un programador y está dirigido exclusivamente al aprendizaje-enseñanza de los alumnos, teniendo el profesor el control absoluto del juego a través de diversas herramientas integradas en el juego.¹⁸

5. PROPUESTA DIDACTICA

La propuesta didáctica que proponemos a partir de la utilización de los videojuegos en aula de la asignatura concretamente de Historia, apoyándonos en un juego de una saga en particular, la cual va a ser *Assassin's Creed*, concretamente centrándonos en un juego de la saga que veremos posteriormente, aunque también procederemos a nombrar otros juegos de esta misma saga y otros ejemplos que podemos obtener para la utilización de los

¹⁷ SEPPALA, T. J.M "CivilizationEDU takes the strategy franchise to School", *engadget*, 24 de junio de 2016, <https://www.engadget.com/2016/06/24/civilizationedu-takes-the-strategy-franchise-to-school/> [consultado: 03/07/2019].

¹⁸ PENALVA, J. "Minecraft Education Edition: de la sorpresa de los alumnos a la lucha contra los prejuicios alrededor del videojuego", Xataka, 2 de noviembre de 2016, <https://www.xataka.com/entrevistas/minecraft-education-edition-de-la-sorpresa-de-los-alumnos-a-la-lucha-contra-los-prejuicios-alrededor-del-videojuego> [consultado: 03/07/2019].

videojuegos en el área de Historia o de otras asignaturas que tengan que ver con las ciencias sociales.

Concretamente la saga que vamos a tratar es una saga de videojuegos multiplataforma, es decir, que sale tanto en consolas de sobremesa como son la Playstation 4, Xbox One y el PC. Al ser una saga tan longeva de la que hablaremos más detalladamente posteriormente dando unos pequeños matices en esta pequeña introducción vemos que los precios de estos juegos han ido variando siendo un precio menor al que tenía de salida al mercado. Si no es posible la compra de los juegos que vamos a utilizar como ejemplo se puede acudir a la plataforma de Youtube donde podremos ver diversos *gameplays* (es decir ver a otros jugadores jugando al videojuego en este medio) o a través de otras plataformas donde se retransmiten estos juegos como puede ser Twitch u otras plataformas que van naciendo para ver a personas jugando a videojuegos.

Para finalizar concretaremos la saga Assassin's Creed y su historia a través de los diversos juegos que nos ha dado esta saga y que nos ha llevado por diferentes épocas de la historia conociendo a diferentes personajes reales y sucesos dentro de una ficción que trata de mantener concentrado al espectador y que el jugador tenga un fin lúdico, aunque también tenga sucesos, personajes y descripciones de diferentes edificios o clases sociales basados en la realidad de los que podamos aprender dentro del propio juego.

5.1. *Assassin's Creed*

Assassin's Creed es una saga de videojuegos ambientada en distintos episodios de la historia, en el que aparecen sucesos y personajes históricos. Esta saga está desarrollada por la compañía francesa Ubisoft, la cual ha creado videojuegos como *Valiant Hearts* (inspirado en la I Guerra Mundial), *Prince of Persia* y otros numerosos juegos que han tenido una enorme importancia en la industria. *Assassin's Creed* (cuyo acrónimo es AC y que nombraremos así a partir de ahora) se adscribe al género de Acción/Aventura aunque en sus últimas entregas han añadido elementos de los RPG, jugándose en tercera persona.

La saga *AC* es conocida por haber incorporado a esta tipología de juego el concepto de *Open World*, un tipo de diseño en el que el jugador puede interactuar con absoluta libertad en todo un mundo virtual que esta creado por los programadores por esa causa. A esto le tenemos que añadir que *AC* también está caracterizado por ser un juego de sigilo, en el cual la derrota de tus adversarios¹⁹, que en este caso en concreto tu personaje pertenece a la secta de origen ismaelita (los *Hassassin*) siendo estos los buenos del juego enfrentándose a la otra secta secreta dentro del juego que van a ser los antagonistas como son los templarios en este caso en concreto buscan salvar a la humanidad de sí misma, controlando el libre albedrío, mientras que los asesinos pretenden liberar al mundo de sus cadenas, que la individualidad se imponga (siendo su lema “*nada es verdad, todo está permitido*”). Los jugadores encarnan a los asesinos en el presente los cuales a través de un programa informático se meten en la piel de sus antepasados para alcanzar unos determinados objetivos.

La fecha de lanzamiento del primer videojuego de la saga (*AC I*) se remonta noviembre del año 2007, siendo la fecha de estreno del último juego de momento de esta saga el 5 de octubre de 2018 (*AC Odyssey*). Dado lo prolífico de esta saga se resume en la siguiente tabla las entregas principales que ha tenido:

Título	Contexto Histórico	Localizaciones	Plataformas
<i>Assassin's Creed</i>	Cruzadas, siglo XII	Masyaf, Damasco, Acre y Jerusalén	PC, PS3, XBOX 360 (2007)
<i>Assassin's Creed II</i>	Renacimiento italiano, siglo XV	Floencia, Venecia, Forlì, Gimignano y Monteriggioni	PC, PS3, Xbox 360 (2009) / PS4, Xbox One (2016)
<i>Assassin's Creed: La Hermandad</i>	Renacimiento italiano, siglo XV-XVI	Monteriggioni, Roma, Nápoles y Navarra	PC, PS3, Xbox 360 (2010) / PS4, Xbox One (2016)
<i>Assassin's Creed: Revelations</i>	Imperio bizantino, siglo XVI	Constantinopla, Capadocia y Masyaf	PC, PS3, Xbox 360 (2011) / PS4, Xbox One (2016)

¹⁹ TÉLLEZ ALARCIA, D. ITURRIAGA BARCO, D. “Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed”, Universidad de La Rioja, *Contextos educativos: Revista de educación*, Nº 17, 2014, págs. 145-155.

<i>Assassin's Creed III</i>	Guerra de Independencia de los Estados Unidos, siglo XVIII	Boston, Nueva York, Filadelfia, Lexington, Charleston	PC, PS3, Xbox 360 (2012)
<i>Assassin's Creed IV: Blackflag</i>	Piratería en el Caribe, siglo XVIII	La Habana, Nassau y Kingston	PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One (2013)
<i>Assassin's Creed: Rogue</i>	Guerra de los siete años	River Valley y Nueva York	PC, PS3, Xbox 360 (2014) / PS4, Xbox One (2018)
<i>Assassin's Creed: Unity</i>	Revolución Francesa	París, Versalles y Saint-Denis	PC, PS4, Xbox One (2014)
<i>Assassin's Creed: Syndicate</i>	Revolución Industrial, siglo XIX	Londres	PC, PS4, Xbox One (2015)
<i>Assassin's Creed: Origins</i>	Reino de Cleopatra VII, siglo I a.C.	Alejandro, Menfis, Guiza, Fayun, Cirenaica, Siwa	PC, PS4, Xbox One (2017)
<i>Assassin's Creed: Odyssey</i>	Guerra del Peloponeso, siglo V a.C.	Las distintas polis griegas.	PC, PS4, Xbox One (2018)

Estas son las sagas principales que ha tenido debido a que cuenta con números spin off que no los vamos a nombrar debido a que son juegos menores que aunque tenga localizaciones específicas, nos centraremos en algunos juegos de la saga principal.

Ubisoft detrás de esta saga cuenta con numerosos artistas e historiadores que hacen que presenten una gran contextualización histórica dentro de las distintas etapas que presentan los juegos. Aunque, es verdad que los edificios tienden a ser más altos de lo que eran en la realidad para beneficiar las mecánicas de jugabilidad que están insertas dentro del juego como el *parkour*.

Los juegos que más popularidad han traído a la saga ha sido la trilogía de AC II, en los que está incluido el propio AC II, AC: *La Hermandad* y AC: *Revelations*, protagonizados por Ezio Auditore da Firenze que nos lleva a recorrer distintos lugares del mundo. A parte de esto tenemos que dentro del videojuego tenemos una especie de biblioteca donde aparecen distintas informaciones históricas de

los personajes, emplazamientos, obras pictóricas y arquitectónicas, etc. que podemos encontrarnos a lo largo de nuestra aventura.

Uno de los últimos juegos lanzados cuyo nombre es *Origins*, cuenta con un modo gratuito (*Discovery Tour*), en el que a través de diversas explicaciones didácticas un narrador nos va contando detalladamente la historia de monumentos, calles y los elementos que van apareciendo a medida que recorremos el extenso mapa de Egipto. No obstante tenemos un problema en este modo que es el que últimamente recorre algunos juegos y no es nada más y nada menos que la censura. Esta censura recorre diferentes obras escultóricas que originariamente están desnudas pero que dentro del juego nos las encontramos con elementos que tapan las partes íntimas de las distintas esculturas.



Lámina 4: Captura del Discovery Tour que explica la pérdida de la nariz de la esfinge.

Este modo aunque tenga censura por parte de Ubisoft es un modo muy útil para la enseñanza en las ciencias sociales descubriéndonos de un modo nunca visto las distintas actividades y obras arquitectónicas que se encuentra en Egipto, este modo está anunciado que aparecerá en la última entrega de la saga sin fecha confirmada siendo una actualización gratuita.

Como algunos aspectos no útiles podemos destacar el uso de los diferentes dioses griegos como seres humanos de una Primera Civilización que han vivido

en el mito o no tan mito de la Atlántida, dándonos un contexto de ciencia ficción en el que la historia se desarrolla gracias a la intervención de unos objetos especiales. Estas piezas son forjadas por los habitantes de la primera civilización, mezclando la recolección de estas piezas con una contienda entre personajes reales y ficticios, divididos en dos bandos que son los asesinos y los templarios.

Dicho esto, procedo a la realización de una propuesta didáctica que tiene relación con la saga *Assassin's Creed* centrándonos concretamente en *Assassin's Creed Origins*, siendo la trama de este juego se centra en torno al personaje de Bayek, el último *Medjay*, que tras dejar su pueblo nativo *Siwa*, se ve envuelto en una aventura que le llevara a viajar por todo el Antiguo Egipto.

La elección de *Assassin's Creed Origins* se debe a que esta centrado este videojuego en Egipto concretamente en el periodo histórico que se da entre los enfrentamiento entre los dos gobernantes/hermanos/esposos Cleopatra VII y Ptolomeo XIII. Por consiguiente siguiendo el decreto 19/2015 de 12 de junio, por el que se establece la Educación Secundaria Obligatoria y se regulan determinados aspectos sobre evaluación, titulación promoción y organización del alumnado en la Comunidad autónoma de La Rioja.

La preferencia por este juego concretamente se debe al recurso educativo que tenemos con la herramienta Discovery Tour que nos permite recorrer Egipto al ritmo que marquemos sin que haya una violencia explícita ni muertes, lo que hace que no podamos tener problemas con los padres debido a que parece un recorrido por Egipto como si fuera un recorrido de un museo a través de su página web en 3d.

Es cierto que es un videojuego reciente y que necesitaríamos una consola de la generación actual o por el contrario un ordenador que tenga unos requisitos recomendados para el año 2018, por lo que el problema sería la inversión que tendría que hacer el profesor para realizar esta actividad. Pero el potencial educativo que tiene este videojuego concretamente es superior a sus compañeros de la saga debido a la utilización de esta herramienta.

En cuanto al valor educativo que tiene es la excelentísima y verisimilitud recreación histórica que realiza a través de las obras arquitectónicas y pictóricas,

el idioma original que hablan los habitantes de la etapa histórica en la que estamos, los diferentes acontecimientos que se producen, las vestimentas, el estatus social de cada clase, etc.

Esto posibilita que los alumnos y el profesor vean unas recreaciones de lo que sería vivir en la Antigüedad retrayéndonos a épocas pasadas en las que solamente el alumno podría imaginarse sin tener una referencia visual clara. Esto posibilita que todos los alumnos y el profesor trabajen en la misma aula, teniendo los alumnos unos objetivos comunes que pueden alcanzar a un ritmo más o menos similar.

El trabajo dentro del aula permite la comunicación entre el alumno y el profesor, aunque antes de la utilización de esta nueva herramienta educativa, el profesor tendrá que dar una explicación de porqué le parece interesante el uso de este videojuego en concreto para los contenidos de este tema.

Dentro de esta actividad que desarrollamos tenemos que tener en cuenta el grupo de alumnos dentro del aula, siendo un grupo reducido al que dirigiremos para la representación de las diferentes actividades que realizaremos en el grupo de 1º de la ESO.

En caso de que tengamos alumnos con alguna necesidad educativa especial tendremos que adecuar la actividad para que tengan la misma oportunidad que sus compañeros en el aprendizaje de los contenidos, siendo un problema la utilización de esta herramienta relacionada con las TIC un problema de visión debido a que en esta actividad es muy importante, por lo que tendríamos que utilizar otras herramientas como pueden ser los audiolibros o las guías explicativas que aparecen en el modo Discovery Tour.

Los contenidos que juzgaremos oportunos que mostraremos aparecen en el decreto 19/2015 de 12 de junio, los cuales reproduciremos a continuación, siendo el tema de Egipto el número 11.

Contenidos

- Egipto: civilización fluvial. Origen y Etapas
- Estructura política y social.
- Actividades económicas

- Vida cotidiana: indumentaria y poblados
- Religión egipcia
- Legado cultural y Artístico

Objetivos

- Reconocer Egipto como una de las principales civilizaciones fluviales.
- Explicar el origen de la civilización egipcia
- Citar las etapas de la historia del antiguo Egipto
- Describir la organización política
- Enumerar los grupos sociales en los que se divide la civilización egipcia
- Analizar la religión egipcia
- Reconocer el legado cultural y artístico más trascendente que nos han dejado los egipcios.

Criterios de evaluación

1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este período.
2. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas urbanas después del neolítico.
3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía).
4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura.
5. Explicar las etapas en las que se divide la historia de Egipto.
6. Identificar las principales características de la religión egipcia.
7. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto.

Estándares de aprendizaje evaluables

- 1.1. Distingue etapas dentro de la Historia Antigua
- 2.1. Describe formas de organización socio-económica y política, nuevas hasta entonces, como el imperio de Egipto.
- 3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.

- 4.1. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos).
- 5.1. Interpreta un mapa cronológico-geográfico de la expansión egipcia.
- 5.2. Describe las principales características de las etapas históricas en las que se divide Egipto: reinas y faraones.
- 6.1. Explica cómo materializaban los egipcios su creencia en la vida del más allá.
- 6.2. Realiza un mapa conceptual con los principales dioses del panteón egipcio.
- 7.1. Localiza en un mapa los principales ejemplos de la arquitectura egipcia.

En cuanto al seguimiento de los estándares y criterios que tenemos que seguir con la utilización del videojuego en cuestión tenemos que prestar atención a los que están regulados por el decreto siendo los siguientes:

- CCL (competencia en comunicación lingüística).
- CPAA (competencia para aprender a aprender).
- CEC (conciencia y expresiones culturales).
- CSC (competencias sociales y cívicas).

El objetivo de la realización de esta unidad didáctica utilizando como recurso didáctico *Assassin's Creed Origins* es implementar algo innovador que rompa con las rutinas de todo el curso, debido a que el tema de Egipto pertenece al tema 11 y se da antes de las vacaciones de verano. Además, la utilización de este recurso didáctico favorece la motivación del alumno en un largo y extenuado curso. La propuesta didáctica que incluye el uso de este videojuego se desarrollara a lo largo de cinco sesiones de 50 minutos cada una.

En cuanto a la metodología que vamos a utilizar con este videojuego, a nivel práctico y en las partes en las que usemos *AC: Origins*, usaremos el aula de informática en la que los alumnos de forma individual descargaran el videojuego. Una vez hecho lo anterior, los alumnos comenzaran a realizar las actividades programadas por el profesor. Siendo la tarea del profesor la de dirigir a los

alumnos en la realización de estas actividades y la explicación sobre los diversos contenidos que vamos a tratar.

Los objetivos que vamos a marcar con la inclusión de este recurso didáctico los nombraremos a continuación:

- Situar geográficamente el Antiguo Egipto
- Citar los distintos periodos de la civilización egipcia
- Explicar la organización política.
- Analizar el panteón egipcio
- Explicar las principales obras arquitectónicas del Antiguo Egipto

Criterios de evaluación

1. Contextualizar el Antiguo Egipto: El Nilo y Egipto
2. Explicar los distintos periodos que componen la civilización egipcia.
3. Explicar la organización política del Antiguo Egipto
4. Explicar los principales dioses y los distintos ritos funerarios.
5. Explicar las principales obras arquitectónicas del Antiguo Egipto
6. Valorar los restos arqueológicos: su riqueza e importancia.

Estándares de aprendizaje

- 1.1. Sitúa geográficamente el Antiguo Egipto en un mapa. CPAA
- 1.2. Explica la importancia del Nilo en la aparición de Egipto. CCL y CSC
- 2.1. Interpreta en un mapa la expansión egipcia. CPAA
- 3.1 Explica los diferentes grupos sociales que componen la sociedad egipcia. CCL.
- 4.1. Realiza un mapa conceptual de los principales dioses del panteón egipcio. CPAA y CCL
- 4.2. Explica los principales ritos funerarios. CCL
- 5.1. Explica las principales obras arquitectónicas de Egipto. CCL
- 5.2. Localiza en un mapa las principales obras arquitectónicas. CPAA
- 6.1. Valora la importancia de los diferentes restos arqueológicos de Egipto.

6.2. Valora el estado de conservación de los restos arqueológicos y de las obras arquitectónicas. CSC, CCL.

Evaluación		
Recuperable (70%)	Examen	
No recuperable (30%)	Actitud y participación (10%)	Trabajos (20%)

La realización de esta unidad didáctica nos llevara alrededor de siete sesiones de una duración aproximada de 50 minutos.

En la primera sesión se presenta a los alumnos la unidad didáctica que vamos a trabajar y la manera en la que la impartiremos. Asimismo, introduciremos *Assassin's Creed: Origins*, explicando su elección y las nociones básicas del juego.

En la segunda sesión que tiene un carácter expositivo situaremos Egipto a través de diversos mapas, entre los que utilizaremos un mapa de Egipto del videojuego como forma de introducirlo para que se vayan haciendo con él, y utilizaremos una línea cronológica para las conquistas llevadas a cabo por los egipcios, apoyándonos en el libro de texto.



Lámina 5: Mapa del Antiguo Egipto de AC: *Origins*.

En la tercera sesión apoyándonos en el libro de texto y a través del PowerPoint llevaremos a cabo una sesión expositiva sobre la unificación del Alto y Bajo Egipto.

En la sesión cuarta continuando con la sesión anterior se verán las diferentes regiones que componían el Antiguo Egipto a través de un video del Discovery Tour, el cual es Regiones de Egipto.²⁰ En esta sesión además los alumnos elaboraran un pequeño resumen de la información que han extraído al ver el video, entregándolo en la siguiente sesión.

En la quinta sesión abordaremos la organización social apoyándonos en el libro de texto y en la elaboración de una pirámide social que los alumnos entregaran en la próxima sesión. A raíz de la explicación veremos diversos

²⁰ Video de Regiones de Egipto que utilizaremos: <https://www.youtube.com/watch?v=KG7kNOTlwy4>

videos protagonizados por el Discovery Tour con las distintas profesiones que protagonizaban los egipcios y en particular el video de La vivienda egipcia.²¹

En la sexta sesión abordaremos el tema de la religión y las creencias. En la misma, plantearemos algunas cuestiones sobre el panteón de los principales dioses egipcios, después de una clase expositiva y la visualización del video sobre la momificación. Además de esto los alumnos visitaran un templo que está integrado en el propio videojuego.

La última sesión que realizaremos de esta unidad didáctica abordaremos el tema de las diferentes manifestaciones artísticas que nos han dejado los egipcios a través de unas explicaciones y la visualización de los videos que hay integrados en el Discovery Tour. Por último tendrán la misión de salir los alumnos de la pirámide de Keops y descubrir el secreto que esconde la esfinge.



Lámina 6: Interior de una de las cámaras secretas de la pirámide de Keops.

Tras estas sesiones harán un pequeño trabajo sobre uno de los temas que hemos visto en clase con la ayuda del *Discovery Tour* y las explicaciones del profesor. Entregando este trabajo de no más de dos páginas en la sesión octava

²¹ Video del Discovery Tour de La vivienda Egipcia
<https://www.youtube.com/watch?v=ZmynfZdwaBM&list=PLRGPypRh27CBtYQmjwHXEOk06dGyOxrYk&index=60>

en la que realizaremos un examen que tendrá una duración de 45 minutos, siendo los últimos cinco minutos la entrega de este trabajo.

6. OTROS EJEMPLOS

En este apartado y dejando de lado la saga Assassin's Creed de la que hemos realizando las actividades, hablaremos resumidamente de otros videojuegos o sagas de videojuegos que podemos utilizar para la enseñanza de las ciencias sociales.

6.1. *Saga God of War*

Esta saga de videojuegos es una de las más longevas de la historia y pertenece por exclusiva a la consola *Playstation* de la compañía Sony. Cuenta con siete entregas desde que se estrenara en el año 2005. Exceptuando la última entrega que tiene como ambientación la mitología nórdica, los demás videojuegos tienen como ambientación la mitología griega.

Los juegos que forman la saga son:

- God of War (2005).
- God of War II (2007).
- God of War: Chains of Olympus (2008)
- God of War: Ghost of Sparta (2010).
- God of War III (2010).
- God of war: Ascension (2013).
- God of war (2018).

Este videojuego cuenta la historia de un guerrero espartano, hijo de Zeus, que se rebela contra los dioses de ambas mitologías por diversas cuestiones argumentales que tratan los videojuegos.

Este videojuego es recomendable dentro de la asignatura de Cultura Clásica debido a la relación que hay en esta asignatura con la mitología griega, apareciendo la mayoría de dioses, héroes y mortales importantes que hay en la mitología griega.



Lámina 7: Captura de pantalla de Kratos contra Gaia.

6.2. *Total War: Rome II*

Total War: Rome II es un juego que pertenece a la saga de estrategia militar *Total War* creada por *Creative Assembly*, el cual tiene una larga trayectoria creativa, pero hay que destacar que tenemos que dividirla en dos ramas, una que está desarrollada en diferentes etapas históricas y otra basada en juegos de mesa que tienen un componente ficticio. Los juegos de su rama histórica son los siguientes:

- *Shogun Total War* (2000) este juego está centrado en el periodo en el Japón feudal
- *Medieval Total War* (2002) está centrado en la Edad Media pudiendo jugar con distintas facciones medievales
- *Rome: Total War* (2004) centrado en la edad antigua con una importancia mayor de Roma
- *Medieval 2: Total War* (2006) es la continuación de Medieval
- *Empire: Total War* (2009) centrado en la edad moderna que nos llevara a combatir a través del mundo con distintas naciones.

- *Napoleón: Total War* (2010) se centra en la etapa de Napoleón siendo una evolución del anterior juego y está centrado en las campañas que hizo Napoleón por toda Europa
- *Total War: Shogun 2* (2011) este juego es la continuación de Shogun y al igual que este está centrado en el periodo en el Japón feudal, aunque contiene dos expansiones centradas en la caída de los samuráis lo que nos lleva al siglo XIX y en su nacimiento atravesando distintas épocas.
- *Total war: Rome 2* (2013) se basa en la misma época que el Rome siendo una evolución de este, en la que a través de diferentes expansiones nos encontramos con la campaña de Julio Cesar en las Galia, la II Guerra Púnica, el II triunvirato como expansiones más interesantes.
- *Total War: Attila* (2015) En un mundo consumido por el hambre, las enfermedades y la guerra, un nuevo poder se alza en las grandes estepas del Este, Atila se dispone a asediar Roma centrándonos en los graves problemas del Imperio de Occidente y el Imperio de Oriente²²
- *Total War: Thrones of Brittania* (2018) El videojuego nos trasladará al 878 d.C., cuando la invasión vikinga de las islas británicas finalizó. Los peligrosos señores de la guerra nórdicos han delimitado sus posiciones y están establecidos, pero los reyes de Inglaterra, Escocia, Irlanda y Gales tienen sus propias aspiraciones, alimentadas por el influjo y el poder del rey Alfredo el Grande de Wessex.²³
- *Total War: Three Kingdoms* (2019) ha apostado por trasladarnos al año 190 de la era actual, justo cuando China se encontraba envuelta en una nueva revuelta que es al de los turbantes amarillos.²⁴

Esta saga se basa todo prima la batalla, aunque hacer una buena gestión o una diplomacia son importantes no son necesarias. Esta saga sobre todo la hemos elegido por ver la variedad de ejércitos reales con sus descripciones lo que puede ser muy interesante para el alumno, aunque se toma ciertas licencias

²² <https://vandal.elespanol.com/sagas/total-war>

²³ <https://vandal.elespanol.com/sagas/total-war>

²⁴ <https://vandal.elespanol.com/sagas/total-war>

para que el videojuego sea divertido por lo que podemos encontrarnos con que se junten ejércitos de diferentes etapas de la historia.

La elección de este juego se debe a su posible utilización dentro del aula a través de las diferentes recreaciones de batallas que han ocurrido en la Edad Antigua a través de diferentes videos que podemos encontrar en las distintas plataformas de video o streaming como Youtube o Twitch, como puede ser la batalla de Magnesia.



Lámina 8: Captura de Hastati en Rome II Total War.

6.3. *Crusader Kings 2*

El videojuego *Crusader Kings II*, perteneciente al género de estrategia, es desarrollado por la empresa Paradox Development Studio. La misión del jugador es gestionar una dinastía de nobles o de reyes en la Edad Media, desde el año 769 al año 1453. En este juego no se pierde ni se gana, sino que la partida se termina si la dinastía desaparece, o si se llega al año 1453, mostrando la pantalla final los logros obtenidos a lo largo de la partida, comparados con los de otras dinastías históricas. Los objetivos a alcanzar son los que el jugador decida marcarse, o en este caso los que el profesor decida marcar.

El uso de este videojuego como recurso didáctico estaría enmarcado dentro del tema de los reinos cristianos, en los que el alumno a través de la elección de

los diferentes reinos que componían la península Ibérica en estos momentos, esto hace que podamos jugar con los ejes cronológicos de los diferentes reyes y que los alumnos reflexionen sobre los temas que hemos tratado en clase al tener que realizar las pautas que se reflejan en los libros de texto. Pero a la vez, vemos que los sucesos históricos ocurren en la mayoría de los casos por varios motivos.



Lámina 9: Captura del inicio de Crusader Kings II.

6.4. *This War of Mine*

Este juego está desarrollado por el estudio *11 Bits Studios* y el componente que prima es la supervivencia, donde encarnaras a un grupo de civiles que están en plena guerra.

Aunque este juego históricamente no tiene referencias de ningún tipo, a causa de que es una guerra ficticia en un lugar ficticio sí que encontraremos diferentes

referencias a la guerra de los Balcanes. Esto lo sabemos gracias a una entrevista que dieron los creadores de este juego basándose en su propia experiencia.²⁵

Este videojuego se utilizaría como recurso didáctico dentro del área de la Historia, vertebrando el tema de los civiles en la guerra y las posibles consecuencias que tienen para ellos. Con este videojuego a la vez que se pueden dar diferentes situaciones que pueden darse en la vida civil, además de presentar dilemas morales que pueden dar a un debate en clase relacionado con los refugiados de Siria o sobre las cuestiones morales que pueden presentarse al alumnado con las lecciones que marca para sobrevivir.



Lámina 10: Captura de pantalla de una escena de *This War of Mine*.

²⁵ SKIPPER, B., "This War of Mine Interview - A Different Kind of War Game", International Business Times, 24 de abril de 2015, <https://www.ibtimes.co.uk/this-war-mine-interview-different-kind-war-game-1446113> [consultado: 10/06/2019].

7. DISCUSIÓN

Como hemos visto a lo largo de todo el Trabajo de Fin de Master, mucha gente decide pasar parte de su tiempo libre jugando a este entretenimiento, esto puede hacernos ver que el uso de esta herramienta como apoyo en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Aunque tenemos que tener en cuenta la parte negativa que pueden tener los videojuegos como es la posible adicción que pueden causar y que está ahora catalogada como enfermedad dentro de la OMS, pero tenemos que tener en cuenta que esta adicción puede ser un refugio o un mecanismo de defensa para los problemas que no puede afrontar en su vida diaria y los problemas que pueden generar los videojuegos como germen del comportamiento violento que hemos tratado en páginas anteriores con diversos investigadores que están a favor o en contra de que este entretenimiento sea el germen.

También podemos atribuir a los videojuegos el que sean causantes de generar un aislamiento entre los adolescentes, aunque esta afirmación solo puede sustentarse en fenómenos muy concretos. Los estudios relacionados con esta causa ofrecen resultados muy variados y no concluyentes (Tejeiro, R. y Pelegrina, M. 2003, pp. 102-107).

Por último y como aspecto negativo que podríamos pensar sobre la utilización de esta herramienta es que los videojuegos pueden menoscabar los estudios, pero gracias a los diferentes estudios que se están haciendo sobre la idoneidad de utilizarlos como apoyo educativo en clase vemos que en realidad ocurre lo contrario ya que no menoscaban los estudios sino que los refuerzan.

Algunas frases que nos puede dar a pensar sobre la idoneidad en la utilización de videojuegos como apoyo educativo es lo que dice Iñigo Mugueta, doctor en Historia Medieval, profesor de Didáctica de las Ciencias Sociales en la Universidad Pública de Navarra, y coordinador del área de Didáctica de las Ciencias Sociales y que nos lleva a reconocer a los videojuegos como una herramienta de apoyo en la educación.

“Los errores históricos son normales y un videojuego debe tenerlos. Ir en caballo de un pueblo a otro en la Edad Media te puede llevar una hora. Si tuvieses que estar una hora cabalgando en el ordenador sin hacer nada más... nadie querría jugar a ese juego. Por tanto, el juego no puede ser totalmente histórico, ha de tomarse licencias, como ésta de llegar pronto a tu destino.”²⁶

“La localización de errores por parte del docente o del estudiante puede darnos pie a que se busque qué ocurrió en realidad y compararlo con lo que ocurre en el videojuego”²⁷

“Lo lógico es promover el uso de los videojuegos que te aportan una mayor eficacia para tus objetivos de aprendizaje. El profesor debe saber cuáles son esos objetivos: si quiere enseñar nombres de reyes y fechas... le basta con el libro de texto y una enseñanza tradicional. Si le interesa una reflexión de mayor calado y formar el pensamiento histórico de sus alumnos, entonces el videojuego de estrategia, por ejemplo, también le podría ser útil”²⁸

Por su parte, Eduard Punset da su opinión sobre la utilización de los videojuegos

“Los videojuegos aumentan la información, ejercitan la memoria y permiten huir de la aburrida realidad. Es contraproducente seguir hablando de la necesidad de impulsar la reforma educativa sin adelantar la necesidad de que los jóvenes entren en los idiomas distintos de los videojuegos”²⁹

²⁶ PENALVA, J., “Estos son los videojuegos y metodología de los profesores que quieren enseñar Historia a sus alumnos con gaming”, Xataka nuevo, 21 de marzo de 2019
<https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-enseñar-historia-a-sus-alumnos-gaming> [consultado: 10/06/2019].

²⁷ PENALVA, J., “Estos son los videojuegos y metodología de los profesores que quieren enseñar Historia a sus alumnos con gaming”, Xataka nuevo, 21 de marzo de 2019
<https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-enseñar-historia-a-sus-alumnos-gaming> [consultado: 08/06/2019].

²⁸ PENALVA, J., “Estos son los videojuegos y metodología de los profesores que quieren enseñar Historia a sus alumnos con gaming”, Xataka nuevo, 21 de marzo de 2019
<https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-enseñar-historia-a-sus-alumnos-gaming> [consultado: 08/06/2019].

²⁹ “El videojuego como recurso educativo”, elperiodico, 18 de enero de 2017,
<https://www.elperiodico.com/es/tecnologia/20131229/el-videojuego-como-recurso-educativo-5691014>
[consultado: 02/06/2019].

Como vemos diferentes autores dan su opinión sobre la utilización de los videojuegos como una herramienta más de apoyo en la enseñanza como puede ser el cine o la literatura. Esto no implica que haya inconvenientes dentro de la utilización de esta herramienta como podemos encontrar en las demás herramientas que utilizamos en la educación, siendo estas inconveniencias que el videojuego que proponemos a los alumnos no sea adecuado para su edad debido a su dificultad, la indiferencia que pueden mostrar los alumnos en la realización de la actividad o por el caso contrario podemos tener una falta de motivación hacia la asignatura. A estos ejemplos también podemos sumarle que los estudiantes lo vean como un simple entretenimiento que nos les puede enseñar nada, la actitud de algunos padres con la utilización de esta herramienta también puede ser objeto de queja porque lo ven como una pérdida de tiempo o por último puede haber alumnos que detesten los videojuegos o que nunca hayan jugado a uno.

En cuanto a los beneficios que pueden llegar a ser el uso de los videojuegos vamos a nombrar algunos:

- El alumno puede estar motivado al no ser un actor pasivo de la Historia, sino que el alumno será la pieza más importante girando la historia alrededor de él, es decir, ser un actor activo en la Historia.
- A nivel fisiológico los videojuegos son beneficiosos en aspectos visuales como la percepción espacial y el reconocimiento de color, reflejos, coordinación viso-manual y el control de la movilidad de los dedos y las manos.
- Por lo que respecta a aspectos de carácter mental destacan dos campos a los que pueden contribuir los videojuegos: el cognitivo (captar información) y el estructural (organizar e interrelacionar ideas). A nivel cognitivo podemos observar que mejoran la ejecución en tareas de atención dividida y seguimiento de objetivos múltiples dado que muchos videojuegos precisan de esta capacidad. A nivel estructural podemos observar que se mejora la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones, además de la capacidad de memorización.

- Otro factor beneficioso de los videojuegos es la educación emocional que pueden proporcionar de dos formas: el jugador como observador produciéndole el videojuego emociones a través de sonidos, imágenes y elementos inalterables, la segunda forma el jugador es el actor principal por lo que a través de sus decisiones tiene diferentes emociones y sensaciones.
- Algunos videojuegos al cambiar algunos sucesos de la historia como ocurre con algunas series como *The Man in the High Castle*, pueden hacer que los alumnos vislumbren un futuro distópico, haciéndonos pensar uqe hubeira pasado si los sucesos reales hubieran ocurrido de otra forma. En definitiva como hemos ido viendo a lo largo de estos puntos los videojuegos pueden ser una herramienta en el que se van mezclando diferentes habilidades y razonamientos por lo que el buen uso de esta herramienta puede complementar al alumno en su aprendizaje y educación emocional con las sensaciones y momentos que se puede vivir. Esto se puede conseguir si le damos un buen uso a los videojuegos, además de explicarle al alumno que hay real o que hay de ficción dentro del videojuego. Si por el contrario dejamos al alumno que todo lo que ocurre dentro del videojuego sea verdadero estaremos dándolo un mal uso y no cumpliendo nuestro trabajo como profesor. Asi que a las preguntas que de si los videojuegos pueden ser útiles habría que responder con un sí pero también poniendo el foco de que puede ser una herramienta nociva en el alumnado si no la enfocamos con un uso correcto.

La herramienta de los videojuegos como apoyo educativo cada vez tiene una mayor frecuencia de uso, integrándolo cada vez institutos como herramienta de enseñanza y aprendizaje, viniéndome a ahora mismo a la cabeza un proyecto educativo que se realiza o por lo menos realizaba en Estados Unidos que es la utilización de Civilization V para la enseñanza de la Historia, siendo este juego modificado oportunamente por los desarrolladores para la enseñanza.³⁰

³⁰ WEBSTER, A. "Civilization V is coming to North American high schools next year", The Verge 24 de junio de 2016, <https://www.theverge.com/2016/6/24/12023958/civilization-v-education-high-school> [consultado: 09/06/2019].

Por lo tanto esta herramienta puede en un futuro cobrar cada vez más importancia dentro del mundo de la enseñanza, estando al nivel de la literatura o el cine como herramienta de aprendizaje y enseñanza.

8. CONCLUSIONES

Es indiscutible que los videojuegos en la actualidad son una de las industrias más importantes del entretenimiento, acaparando cada vez más personas que lo disfrutan sobre todo entre los jóvenes en una sociedad tan tecnológica, por lo tanto podemos usar esta herramienta como apoyo educativo en el aprendizaje de las ciencias sociales.

Centrándonos en nuestra propuesta educativa vemos que los jugadores prestando un mínimo de atención al entorno que les rodea podemos comprobar como comprende una parte de la Historia de la época a la que pertenece, esto se debe a que conoce diferentes ciudades, personajes históricos, obras arquitectónicas y otras localizaciones sin que se tenga que desplazar físicamente. Además, de apoyar uno de los objetivos fundamentales que se dan toda la etapa estudiantil que es el aprendizaje significativo, también lo podemos hacer de manera divertida y motivante.

Este trabajo lleva a descubrir diferentes juegos del género *serious games* que tienen un componente educativo y que son utilizados en diferentes áreas en la sociedad siendo un ejemplo la utilización del videojuego Innovación GP, basado en un gran premio de la Fórmula 1, en la escuela de negocios ESERP trabaja las habilidades y competencias de sus alumnos, o revelar otros que no son *serious games* por lo que no están basados exclusivamente en el aprendizaje de los alumnos sino que son un entretenimiento pero que tienen un trasfondo que podemos explorar en la aplicación en las ciencias sociales.

Por último tenemos que recordar que aunque los videojuegos actuales, quitando los *serious games* que tienen un fin educativo y están programados para ese fin, siguen siendo un entretenimiento pero con una base histórica, pero su desarrollo argumental tenga fallos históricos nos puede servir en el aprendizaje de los alumnos para ver las diferencias entre la realidad histórica y

la realidad del juego como si fuera una película basada en hechos reales o un libro basado en una cuestión histórica.

En definitiva los videojuegos cada vez van cobrando más importancia dentro de las TIC debido a los diferentes estudios que se hacen sobre lo adecuado que es esta herramienta en el aprendizaje de los alumnos. Por lo tanto, al igual que nos hemos ido adecuando a la introducción de las tecnologías en las aulas como la introducción de los ordenadores, las pantallas electrónicas y otros instrumentos que ayudan en la labor docente, es hora de emprender un nuevo camino en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias sociales con la utilización de los videojuegos como motivación para los alumnos y como ayuda para el profesor siendo las clases más interactivas.

.

9. BIBLIOGRAFIA

AEVI, *La Industria del videojuego en España: Anuario del Videojuego 2018*, Madrid, AEVI, 2019

EXTEBERRIA BALERDI, F., "Videojuegos y educación", en AGUADED, I. (edit.), *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, nº 10, 1998, pág. 171-180.

ÉLLEZ ALARCIA, D., ITURRIAGA BARCO, D., "Videojuegos y aprendizaje de la historia: la saga Assassin's Creed", en GOICOECHEA, M. A., FERNÁNDEZ GUERRERO, O. (coords.), *Contextos educativos, revista de educación*, nº17, 2014, pág. 145-155

CUENCA LÓPEZ, J.M., MARTÍN CACERES, M.J., ESTEPA GIMÉNEZ, J., "Historia y videojuegos una propuesta de trabajo para el aula de 1º de ESO", *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, Nº 69, 2011, págs. 64-73

CUENCA LÓPEZ, J. M., "¿Qué se aprende de la historia y el paisaje medieval a través de los videojuegos? un análisis didáctico", en HERNÁNDEZ ORTEGA, J., Pennesi, M., SOBRINO LÓPEZ, D., VÁZQUEZ GUTIÉRREZ, A. (coords.), *Tendencias emergentes en educación con TIC*, Espiral, Madrid, 2012, pág. 211-227.

Gil Juárez y Vida Mombiola (2007), 92-96

JARAMILLO CASTRO, O., CASTELLÓN AGUAYO, L., "Educación y videojuegos", en SIERRA CABALLERO, F. (edit.), *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, nº 117, 2012, pág. 11-19.

JIMENEZ, R. y CUENCA LÓPEZ, J.M., "El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales", *Clío: History and History Teaching*, nº 41, 2015.

JIMÉNEZ PALACIOS, R., CUENCA LÓPEZ, J. M., "La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas perspectivas para la educación patrimonial", en MARTÍNEZ MEDINA, R., GARCÍA-MORÍS, R., GARCÍA RUIZ, C.R. (coords.), *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos*

preguntas y líneas de investigación, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2017, pág. 422-431.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., *Cruzadas, cruzados y videojuegos*, Anales de la Universidad de Alicante: Historia medieval, Nº 17, 2011 (Ejemplar dedicado a: Guerra Santa Peninsular / coord. por Carlos de Ayala Martínez, Jose Vicente Cabezuelo Pliego), págs. 363-407.

JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F., *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y Videojuegos*, Compobell, Murcia 2016.

PÉREZ LATORRE O, “Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”, *Comunicació: Revista de Recerca i d’Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació]*, vol 28, nº1, 2011, pág. 136-142

SÁNCHEZ PERIS, F. J., ESNAOLA HORACEK, G. A., “Los videojuegos en la educación”, en MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (dir.), *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, vol. 3, 2014, pág. 21-26.

TÉLLEZ ALARCIA, D. ITURRIAGA BARCO, D. “Videojuegos y aprendizaje de la Historia: la saga Assassin's Creed”, Universidad de La Rioja, *Contextos educativos: Revista de educación*, Nº 17, 2014, págs. 145-155

Documentos

BERENGUERAS, J.P, “La industria del videojuego reclama el mismo trato que el cine y la música”, *elPeriódico*, 27 de agosto de 2018. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180827/videojuegos-cine-musica-cultura-comparativa-7001883> [consultado: 01/06/2019].

CANO, J. “Nintendo presenta 'Bury me, my Love', una dura aventura sobre los refugiados”, *Vandal*, 31 de enero de 2019 <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350718402/nintendo-presenta-bury-me-my-love-una-dura-aventura-sobre-los-refugiados/> [consultado: 10/06/2019].

El tiempo/GDA, “¿Por qué la adicción a los videojuegos es una enfermedad mental?”, *Vida Actual, El País*, 19 de junio de 2018, <https://www.elpais.com.uy/vida-actual/adiccion-videojuegos-enfermedad-mental.html> [consultado: 03/06/2019].

PENALVA, J., “Estos son los videojuegos y metodología de los profesores que quieren enseñar Historia a sus alumnos con gaming”, Xataka nuevo, 21 de marzo de 2019 <https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-ensenar-historia-a-sus-alumnos-gaming> [consultado: 10/06/2019].

RODRÍGUEZ, G. M., “¿A favor o en contra de los videojuegos?”, *ABC educación*, 3 de junio de 2016, https://www.abc.es/familia/educacion/abci-favor-o-contra-videojuegos-201606060232_noticia.html [consultado: 03/06/2019].

SKIPPER, B., “This War of Mine Interview - A Different Kind of War Game”, *International Business Times*, 24 de abril de 2015, <https://www.ibtimes.co.uk/this-war-mine-interview-different-kind-war-game-1446113> [consultado: 10/06/2019].

WEBSTER, A. “Civilization V is coming to North American high schools next year”, *The Verge* 24 de junio de 2016, <https://www.theverge.com/2016/6/24/12023958/civilization-v-education-high-school> [consultado: 09/06/2019].

<https://vandal.elespanol.com/sagas/total-war> [consultado: 10/06/2019].

<http://www.aevi.org.es/los-videojuegos-mas-vendidos-2018/> [consultado: 05/06/2019]

“El videojuego como recurso educativo”, *elperiodico*, 18 de enero de 2017, <https://www.elperiodico.com/es/tecnologia/20131229/el-videojuego-como-recurso-educativo-5691014> [consultado: 02/06/2019].

10. ÍNDICE DE LÁMINAS

Lám. 1. Ejemplo de Videojuegos violentos según Félix Exteberria Balerdi. Fuente: EXTEBERRIA BALERDI, F., “Videojuegos y educación”, en AGUADED, I. (edit.), *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, nº 10, 1998.

Lám. 2. Secuencia significativa de procedimientos. Fuente: JIMÉNEZ, R., CUENCA LÓPEZ, J. M., “La presencia del patrimonio en los videojuegos. Nuevas

perspectivas para la educación patrimonial”, en MARTÍNEZ MEDINA, R., GARCÍA-MORÍS, R., GARCÍA RUIZ, C. R. (coords.), *Investigación en didáctica de las ciencias sociales. Retos preguntas y líneas de investigación*, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2017, pág. 424.

Lám. 3. Características y modalidades de los distintos tipos de videojuegos según Félix Etxeberria Balerdi. “Videojuegos y educación”, en AGUADED, I. (edit.), *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, nº 10, 1998.

Lám. 4: Captura del Discovery Tour que explica la pérdida de la nariz de la esfinge. Fuente: <https://theawesomer.com/assassins-creed-origins-discovery-tour/467098/#>

Lám. 5: Mapa del Antiguo Egipto de AC: Origins. Fuente: <https://assassinscreed.ubisoft.com/origins/es-mx/game-info/world/>

Lámina 6: Interior de una de las cámaras secretas de la pirámide de Keops. Fuente: <https://www.vidaextra.com/accion/las-estancias-secretas-de-la-gran-piramide-de-keops-tambien-estan-en-assassins-creed-origins-y-se-pueden-visitar>

Lám. 7: Captura de pantalla de Kratos contra Gaia. Fuente: <https://www.navigames.es/2019/04/26/god-of-war-y-los-problemas-griegos/>

Lám. 8: Captura de Hastati en Rome II Total War. Fuente: https://www.elconfidencial.com/tecnologia/2013-09-08/total-war-rome-ii-mas-del-mismo-caviar_25701/

Lám. 9: Captura del inicio de Crusader Kings II. Fuente: https://store.steampowered.com/app/203770/Crusader_Kings_II/?l=spanish

Lám. 10: Captura de pantalla de una escena de This War of mine. Fuente: https://data3.origin.com/content/dam/originx/web/app/games/this-war-of-mine/this-war-of-mine/screenshots/this-war-of-mine/1037317_screenhi_930x524_en_US_01.png